IL GIUOCO
ELLA GUERRA

INVENZIONE

DEL M.

FRANCESCO GIACOMETTI J.C.

INSTITUTORE E SEGRETARIO PERPETUO
DELL'ACC. DELLE SCIENZE
MEMBRO DELLA SOCIETA' PATRIA
DELLA R. SOCIETA' ECONOMICA DI FIRENZE
DELL'ACC. DE' FORTI DI ROMA
E
D'ALCUNE ALTRE D'ITALIA.

GENOVA, 1793.

Dagli Eredi di Adamo Scionico

Con lic. de' Sup.

Ludimus effigiem belli, simulataq. veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludrica regna,
Ut gemini inter se Reges albusq. nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

Vid. Scac. Lud.

AL NOBILISSIMO CAVALIERE

BRANCALEONE

LAMBA DORIA

COMMISS. GENERALE DI GUERRA.

Q*uesto mio* GIUOCO DELLA GUERRA *era già sul momento d'escire alla luce in idioma francese sotto gli auspici del famoso Generale dell' Imperatrice di tutte le Russie il gran Principe Potenkin, e sarebbe esso tosto com-*

parso là ne' campi delle pugne in riva al Danubio, ed al Mar-Nero, siccome quello degli Scacchi in riva al Xanto nell' ostinato assedio di Troja, a servir d' utile trattenimento agli eserciti vittoriosi; ma la morte nella persona di quel Comandante d' Armate tolse inaspettatamente al Mondo un grand' Uomo, ed a me un ragguardevole Mecenate.

Io son per altro di gran lunga ricompensato della mia perdita, se Voi, Nobilissimo Cavaliere, colla solita vostra degnevolezza cortese accogliete questo mio Libro, e assai felice di ritrovare in Patria un luminoso Protettore alla mia qualunque siasi Invenzione, dietro a cui faticai ne' miei primi anni quando a più ameni studj erami occupato.

Cotesto GIUOCO DELLA GUERRA *non potea presentarsi a Voi in un tempo più opportuno di questo, in cui siete degnamente eletto Commissario di Guerra per le Batterie, e per le Truppe che difendono la Città verso Ponente, e in cui tutta l' Europa par che vada a porsi sulle armi.*

Non parlerò quì punto di Voi, perchè so

che la vostra non affettata modestia mal soffrirebbe, ch' io narrassi le vostre virtù, e perchè in una breve Dedicatoria non le potrei tutte annoverare. Io non dirò pertanto della da Voi luminosamente sostenuta Ambascería presso il Gran Duca di Toscana, nè che Voi siete il benefico Accoglitore delle Belle Arti, delle Scienze, e de' Letterati, il pietoso Sovvenitore della indigenza che soffre, un virtuoso Cavaliere infine, che traendo i Natali dall'antica Stirpe de' Doria, madre sempre fecondissima d'Eroi benemeriti della Patria, è pieno di magnanimità, e di consiglio, e mostra nel suo volto una inalterabile tranquillità, e nel suo favellare una espansione d' anima, e di cuore qual conviensi ad un Essere sensibile, ad un egregio Cittadino di una libera Repubblica.

Non parlerò nemmeno della degnissima vostra Consorte, che nelle sociali virtù, nelle candide maniere, nella tenera pietà tanto a Voi si somiglia; vien ora tutto ciò ripetuto dalle voci de' miei Concittadini, e ne faran poi le istorie indubitata fede ai Posteri più tardi.

Mi rimarrò dunque in silenzio, e mi pregerò soltanto di protestarmi con tutta la stima più sincera, ed ossequio profondissimo

Di Voi Nobilissimo Cavaliere.

Umiliss., Divotiss. e Obblig. Servit.
FRANCESCO GIACOMETTI.

INTRODUZIONE

Il Giuoco degli *Scacchi* dovea renderne immortale il nome dell'Inventore, che tuttavia s' ignora, benchè sia un tal Giuoco conosciuto in ogni colta parte del Mondo. E' questo tanto antico, che non si sa nemmeno quali sieno stati i primi popoli a giuocarlo. Alcuni ne vogliono inventore Palamede quel Greco Capitano, che perì per gli Artifizj d' Ulisse. Altri vogliono che sia stato praticato dai Greci, e dai Romani, e che ad essi ne siam noi debitori. Ma s'ingannano, poichè il Giuoco dei Soldati *Latrunculi*, quello de'*Calculi*, e degli *Scrupuli* non hanno alcuna somiglianza con quello degli Scacchi. Alcuni Romanzieri, che hanno parlato de' Saraceni, ci rappresentano questi come bravissimi in un tal Giuoco. La Principessa Anna Comnena nella vita di suo Padre Alessi Imperatore di Costantinopoli nel Secolo XI. ci mostra, che il Giuoco degli Scacchi, ch' ella chiama *Zatrikion*, è passato dai Greci a' Persiani; i Persiani

altronde convengono che non ne sono gl' inventori, e che lo hanno ricevuto dagl'Indiani sotto il Regno di Cosroe detto il *Grande* al cominciar del Secolo VI. Da un'altra parte i Cinesi, che lo chiamano il *Giuoco dell'Elefante*, lo riconoscono ancora dagl' Indiani, da' quali lo riceverono nel VI. Secolo.

Gli Storici Persiani ci hanno conservato delle particolari circostanze intorno a questo Giuoco, ch' io non rapporterò quì. Il nome di *Schatreingi*, o *Schatrak*, che gli diedero, significa il giuoco di *Schack*, ossia *del Re*. I Greci ne fecero quello di *Zatrikion*, e gli Spagnuoli, a' quali gli Arabi lo han portato, lo cangiarono in quello degli *Axedres*, o *Alxadres*. I Latini lo chiamarono *Scaccorum Ludus*, da dove è venuto l' italiano *Scacchi*. Ma questo giuoco inventato ad imitazione delle Guerre antiche avea bisogno di essere finalmente ridotto ad una specie di Tattica delle Guerre d'oggidì.

E' cosa vergognosa, dice un'Autor celebre, che non siasi inventata prima l'arte della stampa: altrettanto possiam noi dire del Giuoco degli Scacchi. Dacchè è stata ritrovata la polvere, e che si è mutata la Tattica delle battaglie doveasi cangiare ancora questo giuoco, e ridurlo ad una tal quale imitazione delle medesime. Così sarebbe più utile, e più interessante.

I Cinesi vi avean fatto per altro qualche cangiamento; vi aveano introdotto alcuni pezzi di più sotto il nome di Cannoni, e di Mortaj. Ma era sempre il giuoco medesimo, e non avea cangiato mai d'aspetto, nè di fondo. Il mio giuoco per lo contrario pochissimo somiglia a quello degli Scacchi, ed altro non è che una specie di Tattica delle Guerre presenti. In questo maggiormente si distingue la bravura del Giuocatore, senza che la sorte vi abbia parte alcuna, e può servire in certo modo di scuola ai Militari. La Scacchiera, che altro non è che il Campo di Battaglia composto di tanti spazj quadrati alternativamente bianchi e neri, è divisa da un fiume di tre spazj largo, che viene a formare due campi di 12 spazj di lunghezza, e di altrettanti di larghezza. In ognuno di questi due Campi si schiera un esercito composto di un Re, un Generale, due Battaglioni di Cavalleria di 4. Soldati per ciascuno col loro rispettivo Comandante, tre Battaglioni d'Infanteria col loro rispettivo Comandante di 4. Soldati per ciascuno, 4. Cannoni, 2. Mortaj a bomba, 12 pezzi di trincea per trincerarsi ove abbisogna, e 12. spazj sciolti, 6. bianchi, e 6. neri, eguali a quelli del Campo per fabbricare il Ponte, ed un Portastendardo della Nazione. Si comincia

il giuoco dal postare i pezzi; e ciò non si fa come nel giuoco degli Scacchi, ma a piacere del Giuocatore; essendo naturale che un Generale deve accamparsi secondo a lui piace, e in quella maniera che più gli sembra vantaggiosa. Dopo che si sono postati li pezzi a tre alla volta alternativamente da una parte e dall'altra, si fanno i movimenti necessarj col muovere tre pezzi pure alla volta per abbreviare il giuoco, e per fare una evoluzione militare più marcata, e più conseguente. Le trincee, e gli spazj per il Ponte si serbano per servirsene all'occasione.

La truppa, e l'artiglieria si fa avanzare, e ritirare per ogni parte. Nel giuoco degli Scacchi una Pedina non può muoversi che in avanti, e non può più retrocedere. Nelle vere battaglie si ritirano le truppe quando abbisogna; così succede nel mio giuoco. Il cannone colpisce come se fosse un vero cannone, e la bomba come se fosse vera egualmente, cioè a dire senza muoversi dal suo posto. Quando si piglia un pezzo d'artiglieria al nemico serve a proprio uso. Si contrasta il passaggio del fiume, seguendo anche talora qualche zuffa su questo. Una volta che un esercito ha passato il fiume si fortifica in faccia al nemico, e dà l'assalto alle di lui trincee. Succede anche nel giuoco la resa di una

qualche fortificazione, si fanno dei prigionieri, e si cambiano alle volte. Vi ha luogo ancora l'avanzamento nelle truppe. Una pedina che giunga all' ultima linea della scacchiera nel giuoco degli Scacchi diventa Regina, in questo della Guerra un Uffiziale che s' impadronisca dello Stendardo del nemico diventa Generale, ed un Soldato Uffiziale, e quando manca il Generale qualunque Soldato dell' armata può divenir Generale prendendo lo Stendardo. Nel giuoco degli Scacchi questo pezzo importantissimo è chiamato fra noi *Regina*. Un tal nome non gli convien punto, e non è naturale che una donna faccia da Comandante in un'armata. Difatti non avea anticamente questo nome: in alcuni versi latini del XII. Secolo era chiamata *Fercia*, che viene dal Persiano *Fertz*, che è in Persia il nome di questo pezzo, e significa un Ministro di Stato, un Visir.

Ne' quattro angoli estremi del Tavoliere si figurano altrettante case-matte, ove ritirasi il Re per essere al coperto dei colpi dell'artiglieria. Se il Re è fatto prigioniero, oppur se resta ucciso la guerra è finita. Talora può succedere che annojati i Giuocatori dal lungo battersi vogliano finir la guerra facendo la pace; ed han luogo in questa varie convenzioni, come sarebbe a dire la cessione di una qualche fortifica-

zione, di un posto avanzato alle frontiere, e simili altri vantaggi, che si puonno pretendere dal più forte, e con ragione. In una parola si fanno in questo giuoco quasi tutte le evoluzioni militari colla maggiore naturalezza, e facilità, che si praticano in un Campo di battaglia; ed è perciò ch'io lo chiamo il *Giuoco della Guerra*. Questo giuoco alle volte può durar molto tempo, ed alle volte pochissimo. Una guerra similmente vien continuata per molti anni, ed alle volte un accidente, una battaglia ne decide, e la fa finir subito. Due Giuocatori della stessa forza puonno far durare un tal giuoco moltissimi giorni, ed anche dei mesi; lo stesso accade nel giuoco degli Scacchi. Ma siccome in questo giuoco della Guerra si fanno varie fortificazioni, e trinceramenti, così può bastantemente divertirsi in poche ore un Giuocatore se prende uno di questi riportando un onore, ed un vantaggio sul nemico quantunque non lo abbia intieramente sconfitto, e soggiogato.

Ecco data una breve idea del mio Giuoco della Guerra, che con qualche fatica ho procurato di portare il più che sia possibile ad una specie di Tattica delle Guerre presenti: ne vedrem poi il dettaglio nelle regole del medesimo giuoco, che io divido in 36 Capitoli, bastando per ora l'averne data una nozione in generale.

Del Campo di Battaglia.

CAP. I.

Il Tavoliere, che altro non figura che il Campo di Battaglia, è composto di tanti spazj quadrati alternativamente bianchi e neri, che servono a far agire li due eserciti nemici. Un fiume di tre spazj largo divide il Campo in due altri Campi di dodici spazj di lunghezza, e di altrettanti di larghezza. Ne' quattro angoli estremi del tavoliere si figurano altrettante Case-matte, ove ritirasi il Re per essere al coperto delle bombe, e dei colpi di cannone: e ciò in caso d'ultima disperazione, mentre non è che un sito angusto e pericoloso venendo egli assalito dalla Infanteria, o dalla Cavalleria.

Del Re.

CAP. II.

Il Re è il primo pezzo del giuoco, e morto, o prigioniero ch'egli sia, la guerra è finita. Il Re non può far altro che due passi per ogni parte, siccome un semplice Soldato, potendo offendere, e servire alla sua, ed altrui difesa. Bisogna tener guardata la sua persona da un certo numero di

truppe nel posto più vantaggioso del campo, secondo la marcia e movimenti del nemico, fortificandosi nelle trincee con qualche pezzo d' artiglieria.

Della qualità delle Truppe, Artiglieria, Trincee, e Ponti, che servono in questa Guerra.

CAP. III.

Un Re, un Generale, il Porta-stendardo della Nazione; due corpi di Cavalleria di quattro cavalli, ed un Comandante per ciascuno; tre corpi d'Infanteria di quattro Soldati, ed unComandante per ciascuno; quattro cannoni, due mortaj a bomba, dodici trincee, e dodici spazj sciolti, eguali a quelli del giuoco, una metà neri, e l'altra bianchi per la fabbricazione del ponte, o ponti per passare il fiume. In tutto è eguale a questo l'altro esercito nemico.

Del Generale.

CAP. IV.

Dalla condotta, e scaltrezza di un Generale dipende il più delle volte l'esito d' una battaglia; ed è per conseguenza il

Soggetto più necessario di tutto l'esercito. Per distinguerlo adunque, e per far che sia il primo pezzo nel giuoco, com'è la prima persona nelle vere battaglie (quantunque il Generale sia il solo Giuocatore) non si può far altro che dargli un movimento, ed una forza superiore ad ogni altro Soldato, ed Uffiziale.

Starà egli a cavallo, e potrà saltare come ogni Soldato, ed Uffiziale di Cavalleria, e marciare come ogni Soldato, ed Uffiziale d'Infanteria; non potendo però confondere in una medesima marcia li diversi movimenti delle sue truppe, ma scegliere bensì ogni volta quel che più gli aggrada, e gli torna in conto.

Del Porta-stendardo.

Cap. V.

Il Porta-stendardo non è altro che un Ufficiale a cavallo, il cui movimento consiste in un salto di bianco in nero, come il Cavaliero degli Scacchi, potendolo raddoppiare in una medesima marcia. Questo Stendardo dev'essere ben guardato, e non arrischiarlo nelle zuffe più impegnate, mentre il Nemico ne ricava, potendosene im-

padronire, un grandissimo vantaggio, come vedremo a suo luogo.

De' tre Comandanti d' Infanteria.

CAP. VI.

Ognuno dei tre Comandanti d' Infanteria potrà marciare per ogni parte, e giungere fino al quarto spazio, non contando quello, su cui si posa.

Dei due Comandanti di Cavalleria.

CAP. VII.

Li due Comandanti dei due Corpi di Cavalleria salteranno di bianco in nero, potendo raddoppiare il salto in una medesima marcia, come il Porta-stendardo.

De' Soldati a piedi.

CAP. VIII.

Ogni Soldato a piedi potrà marciare fino a due spazj per ogni parte, non contando quello su cui si posa.

Dei Soldati a cavallo.

Cap. IX.

Ogni Soldato a cavallo salterà di bianco in nero come il Cavaliero degli Scacchi, non potendo far più d'un salto.

De' Mortaj a bomba.

Cap. X.

Il mortajo a bomba non potrà muoversi che a un passo alla volta, bensì per ogni parte: e la bomba colpirà in lontananza di quattro spazj, non contando quello, su cui si posa, e per le sole tre linee in avanti, ov' è rivolta la bocca del mortajo: cosicchè volendo colpire indietro. o dalle parti laterali sarà d' uopo volgere il mortajo, e ciò servirà per una mossa in quanto al detto pezzo, colpindo sempre però per le tre linee, ove sarà rivolta la bocca del mortajo; cioè se sarà il medesimo postato sopra uno spazio nero colpirà in avanti, e nelle due linee laterali nere; così viceversa se sarà sopra un bianco. Se potesse offendere per ogni parte sarebbe quasi impossibile l'avvicinarsi, ed impadronirsi del mortajo, essendo altronde verisimile che non colpisca

se non se da quella parte ov' è rivolto. Il colpo sarà sempre diretto per linea curva, e niuna cosa gli servirà di ostacolo: e quel pezzo che sarà sotto una delle tre linee in avanti in lontananza di quattro spazj sarà perduto senza muoversi punto il mortajo; e il Giuocatore sceglierà a suo piacere quello fra i pezzi che resteranno sotto il tiro delle tre linee curve in avanti, cioè ove sarà rivolta la bocca del mortajo. Ecco osservata anche in questa parte la naturalezza e la verità per quanto è possibile in un giuoco, che altro non dee rappresentare che una vera battaglia.

Del Cannone.

Cap. XI.

Il cannone non potrà muoversi che a un passo alla volta per ogni parte, e offenderà, non per linea curva, ma in quella guisa che colpisce la bomba, cioè per le tre linee in avanti, offendendo sempre il primo pezzo, che gli sarà dinanzi nelle dette tre linee ov' è rivoltato fino alla lunghezza di quattro spazj non compreso quello ov'è situato; e volendo colpire dai lati, o indietro sarà d'uopo volgerlo; e ciò servirà di una mossa per questo pezzo. Una

trincea, un cannone, un mortajo a bomba, che sia dinanzi a qualche pezzo, gli servirà di difesa; quando il colpo sia in linea retta, e non curva; con questa differenza però, che il mortajo, ed il cannone non puonno offendersi giammai tra loro, quando invece la trincea viene smantellata, e l'atterramento serve di mossa per quel pezzo, che l' atterra.

Delle Trincee.

CAP. XII.

Dodici sono i pezzi di Trincea, che si piantano a piacere; e secondo il bisogno non tanto per difendersi quanto per offendere il nemico in certa maniera senza essere a campo aperto, Quei pezzi di trincea, che si piantano tanto nel proprio, quanto nell'altrui Campo, non si puonno più togliere dal Tavoliere; essendo troppo inverosimile di far passeggiare le fortificazioni, come si fanno passeggiare le torri nel giuoco degli Scacchi; altronde non corrisponderebbero all'armonía, ed al buon esito del giuoco. Potranno essere bensì atterrate da qualche cannonata, o da qualche bomba, o prese da qualche altro pezzo nemico. Ond'è necessario riserbarsene al-

cuni pezzi per poter fortificare all'occasione le truppe, che avessero passato il fiume, nel campo nemico: da dove non si potran nemmeno più togliere, ma bensì rompere dal nemico, o da chi le ha costrutte facendo uso della propria artiglieria, o della truppa, come se fossero quelle del nimico. La piantazione, siccome il rompimento di ognuno di questi pezzi di trincea formerà un movimento, e tre per conseguenza un' intera mossa di giuoco. In tal maniera si finge che l'esercito si fortifichi all'occasione, e ne faccia la costruzione sul momento, quando non venga frastornato dal nemico. Sarà d' uopo che ogni pezzo, eccettuata l'artiglieria dietro a cui fosse immediatamente qualche Fante, ne stia lontano un passo, mentre se vi sarà totalmente sotto, resterà ucciso, e perduto senza che il nemico si parta dal suo posto; poichè è ben naturale che chiunque voglia inoltrarsi tanto arditamente quasi a toccar la trincea resti ucciso da chi la difende. In caso diverso saria questa dannosa piuttosto che servir di difesa. Altronde ogni soldato non ha bisogno d'inoltrarsi tanto per impadronirsene, potendo fare due passi. Per prendere poi un cannone, od un mortajo, che fosse sotto la trincea bisogna che ogni pezzo d'infanteria esca da quella par-

te, ov'ha libera l'uscita: il cavallo potrà bensì saltarvi secondo la propria marcia. Una volta che sieno atterrati questi dodici pezzi di trincea non se ne potranno più aggiungere degli altri, poichè altrimenti il giuoco anderebbe all'infinito; bisognando allora rimpiazzare parimente la perdita che suol costare la presa di una fortificazione, che vien d'atterarsi, per conservare l'armonía, e l'eguaglianza. Avvertasi che le trincee non puonno fare alcuna presa, ma soltanto difendere quel pezzo, che vi è dietro.

Del Ponte.

Cap. XIII.

Avranno i due Giuocatori dodici spazj sciolti eguali a quelli del giuoco, una metà neri, e l'altra bianchi: questi spazj serviranno a fabbricar il Ponte sul fiume. Si collocheranno gli spazj neri sugli altri spazj neri del fiume, e li bianchi sopra li bianchi; onde il Ponte potrà esser largo o stretto a misura che si vorrà, e secondo gli spazj, che si avranno. La posizione di tre spazj farà una intera mossa di giuoco, ed un Ponte largo uno spazio; in due mosse se ne farà un altro largo due, e così suc-

cessivamente fino a tanto che si moltiplica la larghezza si moltiplicano le mosse. Qualche volta il Ponte può farsi a triangolo, o per traverso: per esempio se non avesse il Giuocatore che tre spazj neri, o tre spazj bianchi. Ogni pezzo che sia sopra un Ponte siegue la regola nelle mosse, che serve nel Campo. Perduti che sieno detti pezzi non si potrà più fabbricare alcun Ponte.

Del Fiume.

Cap. XIV.

Questo Fiume che divide li due Campi nemici con tre spazj di larghezza, i quali corrispondono agli altri spazj dei due Campi, alternandosi pure nel colore bianco e nero, non ha peraltro le acque tanto fonde, che non possa guadarsi dalle truppe; soltanto servesi del Ponte per facilitare a queste il passaggio, e pel trasporto dell'artiglieria. Qualunque pezzo d'infanteria non può entrare nel fiume che a un passo, ed una volta che sia nell' acqua non potrà far parimente che un passo, e giunto che sia sull' altra sponda ripiglierà il proprio movimento. Ogni uomo a cavallo seguirà sempre il suo corso come se il fiume non vi fosse; come pure i colpi dell'artiglieria

fanno il suo corso contando gli spazj del fiume come se fossero uguali agli altri; cosicchè un cannone, od un mortajo a bomba postato sulla riva del fiume batte sull' altra opposta.

Del modo di accamparsi.

CAP. XV.

Nel giuoco degli Scacchi ogni Giuocatore è obbligato a postarsi sempre in una medesima maniera. Sarebbe una cosa ridicola il prescrivere ad un bravo Generale un solo dato modo d'accamparsi, e di difendersi dal nemico. L' esito d' una battaglia, o di un assalto dipende spesse volte dalla situazione cattiva, o vantaggiosa, e dalle fortificazioni e trincee bene, o male postate. Così debbesi lasciare in arbitrio del Generale la scelta del luogo, e la maniera di accamparsi: così tutto l' onore della vittoria dal principio del giuoco fino all' ultimo rimane all' esperto Giuocatore, che altro non è che il Generale di detta figurata battaglia. Principia il giuoco adunque dal postarsi li pezzi sul Tavoliere; lo che figura le prime mosse che si danno in tempo di guerra dagli eserciti nemici.

Debbesi per altro aver riguardo di non

passar mai il sesto spazio principiando dalla testa del Campo fin verso il fiume; essendo naturale, che non vassi mai ad accampare di slancio in faccia al nemico, ma bensì in una certa lontananza, e per lasciar altronde un certo sito nel giuoco, onde muoversi in appresso.

Si comincia la prima posizione col postare tre pezzi a piacere, lasciando il tempo al nemico di postarne altri tre, e così successivamente si va postando tutto l'esercito nello spazio prescritto a tre pezzi alla volta, poichè la postazione, o la mossa di tre pezzi forma una intiera mossa di giuoco, dovendo sempre muoversi tre pezzi alla volta per abbreviare la durata del giuoco, e per fare una evoluzione militare più marcata, e più conseguente.

Una volta che sia tutto l' esercito accampato cominciano i movimenti dall'una parte e dall' altra; e abbenchè colui che principia ad accamparsi abbia apparentemente uno svantaggio, poichè il nemico si va regolando nel postarsi; pure essendo il primo talora a muovere in Campo acquista una marcia anticipata prevenendo il nemico. E' vero per altro che dal numero delle trincee, che si van postando sul principio dipende ancora la prima mossa delli due eserciti.

E' inutile l'avvertire che debbesi aver riguardo di fortificarsi in modo di avere qualche uscita libera per potere all' occasione rispingere il nemico che venisse a trincerarsi sotto le proprie fortificazioni, come pure per poter marciare alla presa di qualche forte, o per battersi con qualche nemico distaccamento, ed è bene il riserbarsi qualche pezzo di trincea da fortificare la truppa di là dal fiume.

Il Re, e lo Stendardo abbiasi riguardo di postarlo nel centro dell' armata, acciò sia ben guardato e difeso; ponendo fra due trincee qualche pezzo d' artiglieria, che batta nel Campo.

Del marciare, e del battersi.

Cap. XVI.

Nel marciare in Campo si avrà riguardo di non disunire le truppe in maniera, che non possano essere in un dato numero per agire e difendersi; e sarà ben fatto dando la marcia a qualche reggimento d' Infanteria di porgli alla testa qualche pezzo d' artiglieria, massime quando si va incontro a qualche trinceramento; e allora sarà anche opportuno il piantare qualche pezzo di trincea dinanzi alla truppa.

E'inutile d'avvertire il Giuocatore, tanto più se fosse un militare, che debbesi contrapporre forza a forza, sorprendere i posti deboli, fingere di attaccare da una parte per attaccare dall'altra, non battersi mai se non con vantaggio, e simili altre scaltrezze, note abbastanza nella Guerra. Onde per questa parte non aggiungo di più.

Il battersi, ossia l'offendersi si fa col porre il pezzo vittorioso nel posto di quello, che succumbe, e che si toglie dal Tavoliere; eccettuati li colpi di cannone, e delle bombe, come abbiam già detto altrove.

Ogni mossa di giuoco sarà sempre composta di tre mosse, ossia del movimento di tre pezzi tanto offendendo, che marciando semplicemente.

Del battersi nel fiume, ossia del contrastare il passaggio del fiume.

Cap. XVII.

Ogni esercito che abbia a passare qualche fiume viene spesse volte dal nemico attaccato. Ne abbiamo nelle Guerre de' Greci, e de' Romani varj esempj, siccome nelle nostre, tutto che da quelle moltissimo diverse. Un cannone postato verso la truppa, che s'inoltra nell'acqua per tragittarla può

far molta strage attesa la lentezza del passaggio, per cui le truppe non puonno fare una forte resistenza, nè prontamente ritirarsi. E' ben fatto perciò di prevenire il nemico, e di non arrischiarsi se non si conosce di potere aver tanto tempo, onde giungere sulla riva opposta, ed ivi trincerarsi per tenere il passaggio coperto ai restanti corpi di truppa, che si vogliono introdurre nel Campo nemico.

Quantunque l' Infanteria del giuoco non faccia uso che della metà di sua forza nel fiume, pure è sempre ben fatto di farla marciare per la prima, e ben serrata, tenendole a' fianchi la Cavalleria, od alle spalle. E la ragione si è, perchè quest' ultima resta a portata di difendere la prima per la sua agilità maggiore a entrare ne' posti, che venissero occupati dal nemico, il quale volesse far qualche strage dell'Infanteria, che sta passando il fiume. Altronde la Cavalleria è più pronta a saltare sulla riva opposta, e rispingere chi volesse opporsi al passaggio. Nell' avanzare qualche corpo di truppa devesi aver sempre riguardo che gli Ufficiali tanto di Cavalleria, che d' Infanteria sieno a portata di battersi soltanto con altri Uffiziali per non restare al dissotto nel giuoco di un pezzo maggiore in faccia ad un minore, a meno che non

si voglia perdere uno di questi per due o tre soldati, o per qualche pezzo d'artiglieria, o per impadronirsi di qualche posto importante, o per salvare qualche corpo di truppa, che andasse ad incontrarsi in un maggiore per cui dovesse battersi con grave perdita, o in simili altre circortanze. E ciò debbesi praticare non solo nel fiume come anche nel Campo.

Talor succede, che quando si passa il fiume da una parte, lo passa pure dall'altra il nemico, allora, se vi è tempo, gli si fa marciare alle spalle quella truppa, che vien di passare il medesimo fiume, e con altro corpo gli si va incontro, si chiude nel mezzo, e si attacca. Se poi non vi è tempo, e non si ha nel campo un bastante numero di truppe per fargli fronte, convien ritornare addietro prontamente, ed unirsi ai restanti corpi, acciò il nemico non s'avanzi ad attaccare le trincee con troppo vantaggio, e non si vada a rischio di perdere qualche pezzo d'artiglieria, lo Stendardo, o il Re medesimo per cui resta finita la Guerra.

Della Battaglia sul Ponte, e della maniera di rompere il medesimo.

Cap. XVIII.

Fatto che sia un Ponte di quella larghezza che si vorrà e che si potrà, o più Ponti, non si ha che a farvi passare le truppe, e l'artiglieria, che fa bisogno di trasportare nel Campo nemico. Può essere attaccato questo Ponte da tutte le quattro parti; ma suol per lo più seguir la zuffa, ed il contrasto da quella, che mette nel Campo; ond' è ben fatto l'avanzare con qualche cannone alla testa della truppa. Ogni pezzo, che resta sul Ponte, agisce secondo le regole che servono in tutto il Campo. Venendo poi attaccato il Ponte ne' due lati da que' corpi di truppa, che fossero nel fiume, ogni Fante e cavallo potrà saltare di slancio nel fiume servendosi di tutta la forza del suo movimento, e l'Infanteria che fosse nell' acqua non potrà servirsi che della metà della sua forza per battere, o saltare sul Ponte; la cavalleria seguirà il suo corso intiero; poichè un uomo a cavallo essendo più elevato è a portata di battere e saltare più presto sopra un Ponte, che non è poi alto che pochissimo dal fiume.

Ecco serbato pertanto il vantaggio, e la superiorità a quei che sono su d'un Ponte, e che si battono con chi resta nel fiume, com' è naturale che egualmente succeda nelle vere battaglie.

Un colpo di cannone, o di bomba rompirà uno spazio del Ponte, ma se vi fosse sopra qualche Fante o cavallo resterà ucciso un tal pezzo prima di rovinare lo spazio medesimo; se poi vi fosse un pezzo d'artiglieria, siccome non può essa offendersi da un altro colpo di questa, resterà difeso lo spazio che lo regge; la stessa regola serve per ogni cavallo o Fante che volesse rompere qualche spazio di detto Ponte, cioè dovrà egli prima impadronirsi del cannone, o di quel pezzo, che vi sarà sopra. Ogni spazio che si rompe resta fuori del giuoco, come inservibile, e quel Fante o cavallo che rompe lo spazio del Ponte nello spazio rimane del fiume. Quando un'armata ha perduto dieci spazj tra li dodici che tiene, non potrà più fabbricare alcun Ponte, non bastandolene due. In tal caso non avendo nell'altro Campo l'artiglieria da battere il nemico, se ne starà l'esercito nel suo aspettando di essere attaccato. Avvertasi però, che il colpo di cannone rompirà sempre il primo spazio, e la bomba quel che vorrà, perche batte in linea curva.

Dell' assalto delle Trincee.

Cap. XIX.

Dopo che un' armata avrà passato il fiume non le resterà che a dare l' assalto alle trincee, ove sarà fortificato il nemico. Si farà marciare le truppe unite ponendo alla testa delle medesime tutta quella artiglieria, che si potrà in mezzo alle proprie trincee, che si piantano all' occasione, ed in quel sito, ove abbisognano, in maniera che il cannone, o il mortajo a bomba resti un passo più innanzi delle medesime; in tal guisa si sarà a portata di battere le altrui fortificazioni senza che l'artiglieria nemica sia in grado di battere il corpo che va ad attaccare, e che si terrà dietro in difesa dell' artiglieria, e delle trincee, che non potranno essere allora danneggiate da alcun colpo di cannone, o di bomba.

Rotte che sieno le altrui trincee, ed aperta la breccia nella fortificazione che si batte, ne resterà la truppa allo scoperto, ed allora la Cavalleria, e l' Infanteria si getterà sul nemico, impadronindosi per la prima cosa di que' pezzi d' artiglieria che potrà. E' questa presa un doppio vantaggio. Primo, perchè si toglie la forza

al nemico; secondo, perchè serve la stessa a proprio uso contro il medesimo; non potendo offendere però que' pezzi d' artiglieria, che fossero stati presi se non se dopo essere stati mossi una volta. Ogni Fante potrà impadronirsi di quella trincea che sarà sotto la sua mossa rimanendo egli nel luogo della medesima; come pure ogni cavallo, potendola altresì oltrepassare col salto della sua marcia.

Della maniera di difendersi dagli assalti.

Cap. XX.

Prima di tutto bisogna mettersi in istato di essere ben trincerato, di guarnire di truppa le trincee ponendo dietro a queste l'Infanteria. Ogni Fante può guardarne tre, quella cioè di mezzo, e le due laterali. Onde può postarsi alternativamente un cavallo, ed un Fante; oppure metter dietro all'artiglieria la cavalleria; ma sempre in modo, che quest'ultima possa saltar fuori delle fortificazioni, o marciar prontamente ad ogni bisogno. Se il salto del cavallo viene a cadere su qualche trincea la difende bensì, ma non può oltrepassarla, ed uscire da quella.

Si rivolterà l'artiglieria sempre verso

le truppe che s' inoltrano, non contro quella del nemico, facendola anche avanzare per essere a portata di rompere il blocco nemico.

Siccome poi succeder potrebbe, che si avanzassero tanto i mortaj a bomba che danneggiassero dentro la fortificazione col rischio della perdita del Re, così sarà d' uopo di fare qualche uscita, e procurare d'impadronirsene. Un Uffiziale di cavalleria avendo il salto doppio potrebbe giungere a fare questo colpo più facilmente, ed in tal caso è ben perduto per la presa d'un mortajo, che serve poscia a proprio uso. Se si andasse a perder poi molta gente, ed artiglieria, e non si sapesse più come difendersi dai colpi delle bombe, e dei cannoni, bisorrà procurar di far andare il Re in una delle case-matte, ove ne resta al coperto; come pure guardare attentamente lo Stendardo, facendolo anche ritirare nel posto più sicuro. Potrebbesi far pure in tal caso un forte diversivo al nemico, siccome fece Scipione, che si portò in Africa mentre Annibale minacciava Roma: potrebbesi ristringere in un angolo l'artiglieria, e da una parte sola, rimanendo in tal guisa maggiormente difesa da poco numero di gente, e portarsi con tutta la celerità possibile con un grosso distac-

camento leggero nell'altro Campo, ed obbligar così il nemico a retrocedere con abbandonare la propria artiglieria, e trincee per essere più pronto ad accorrere in difesa della sua piazza, ove correrebbe rischio altrimenti il Re di rimaner ucciso o prigioniero, o d'esser preso lo Stendardo.

Della presa dello Stendardo.

CAP. XXI.

La presa dello Stendardo è una vittoria che si riporta sul nemico, un onore che distingue il coraggio, e la bravura di chi si arrischia per impadronirsene. I Principi sogliono premiar sempre coloro, che distinguonsi nell'armata con qualche azion valorosa; così nel giuoco colui che ha questa sorte vien premiato con avanzare di grado.

Un Pedone che arrivi nel giuoco degli Scacchi all'ultima linea della schacchiera diventa subito Regina: in questo della Guerra se è un Soldato che prenda lo Stendardo diviene Ufficiale, se è Ufficiale, Generale; Se il Soldato è d'Infanteria diventa Ufficiale d'Infanteria, se di Cavalleria, Ufficiale di Cavalleria. Se l'armata poi è senza Generale chiunque sia quello che prende lo Stendardo diventa Generale. Que-

sto avanzamento succede dopo aver mosso una volta quel pezzo, che monta di grado dopo la vittoria dello Srendardo, mentre prima di questa mossa offende secondo ch' egli era.

Della presa de' Cannoni, e de' Mortaj a bomba.

Cap. XXII.

Se si lascia avvicinar tanto il nemico da impadronirsi di qualche cannone, o mortajo, è una perdita considerabile. Quel pezzo d'artiglieria, che verrà preso da qualche Fante, o cavallo, si porrà dietro al pezzo vittorioso, e questo nel luogo di quello. Il cannone, o mortajo perduto serve ad uso di chi se ne impadronisce, e dopo una mossa del medesimo batte contro quell' esercito, a cui prima apparteneva: sarà ben fatto perciò di porgli sopra un segno che ne indichi l' acquistato dominio. Queste prese succederanno frequentemente da una parte e dall' altra, dimodochè quel pezzo d'artiglieria che si è perduto si può riacquistare.

Della presa delle Trincee.

Cap. XXIII.

Quelle mura medesime, o quelle trincee, ov'è fortificato il nemico servono pure di difesa a quell' esercito, che se ne impadronisce, quando non sieno state prima gettate a terra.

In due maniere adunque si fa la presa delle trincee. Primo, con atterrarle: secondo, con impadronirsene, e farle servire alla propria difesa, senza però poterle muovere dal suo luogo, e quando fossero d'imbarazzo, o si avesse paura che servissero di nuovo al nemico si gettano a terra colla regola solita usarsi nelle mosse del giuoco; cioè coi colpi di cannone, o di bomba, o col rimpiazzarvi della truppa, che le distrugga. A queste se ne puonno aggiungere delle proprie, quando se n'abbia, per meglio fortificarsi abbisognando. Qualunque pezzo d'Infanteria perchè possa offendere immediatamente sotto la trincea, che difende, senza muoversi dal suo posto, bisogna pure che sia immediatamente appresso alla medesima, come abbiam veduto al Cap. XII., e così quel pezzo, che vi si avvicina per il primo quasi a toccarla, ne resta come il padrone, e per conseguenza

difeso; ed offende allora nello spazio immediatamente sotto la stessa senza muoversi dal suo posto; se vi fosse per altro un pezzo d' artiglieria bisorrebbe che uscisse fuori, per impadronirsene, da quella parte, ove libera fosse l' uscita, salvo se non fosse un cavallo, il quale può saltare di là della medesima trincea.

Della ripresa delle Trincee.

Cap. XXIV.

Un bravo Generale bisogna che sappia conservarsi quella Piazza, di cui vien d' impadronirsi. Gli può esser questa ripresa dal nemico nella medesima maniera, con cui egli gliel' ha tolta.

Se la Piazza perduta fosse di grande importanza, e che impedisse il passaggio alle truppe, che volessero attaccare il Re nemico, è d' uopo tentare di riprenderla. Seguonsi in tal caso le medesime regole circa li movimenti de' pezzi; si atterrano, e si riprendono le dette trincee come se fossero sempre state del nemico. Circa gli assalti ne ho dato una idea al Cap. XIX., e circa la presa delle trincee ne ho parlato nell' antecedente Cap., ed anche al Cap. XIX., onde per questo punto basta così.

Della resa di una qualche Fortificazione.

Cap. XXV.

Sembra impossibile a prima vista, che possa darsi in questo giuoco la resa di una fortificazione, ma siccome la mia mira nell'inventarlo è stata di renderlo più somigliante che è possibile alle Guerre d'oggidì, ed a tutto ciò che in esse di più rimarchevole si costuma; così mi sono studiato di far che vi abbia luogo anche questa. Dipende ciò è vero dalla volontà de' Giuocatori, siccome dalla volontà de' Generali il patteggiare sulla resa d'una piazza. Alle volte succede nel giuoco che una fortificazione si ritrova in istato di non poter resistere alla forza del nemico, e che è d'uopo succumbere colla perdita non solo della Piazza, ma della gente ancora. Altronde quel Corpo, che vuol dare l'assalto con tutto che vada a rimaner padrone della Piazza, deve perdere ancor egli qualche cosa, e perciò può anche a lui convenire di patteggiarne la resa.

Varie convenzioni puonno farsi secondo le circostanze, e secondo che parrà meglio a' Giuocatori.

Alle volte si accorda al nemico un certo tempo per evacuare la piazza, cioè,

una, due, tre, e più mosse, secondo il bisogno; e gli si concede anche di portar via l'artiglieria, quando non esiga il caso di negargliela. Si puonno pretendere talvolta degli ostaggi, cioè de' Soldati, o qualche Ufficiale, ed ancor tutta la gente prigioniera di Guerra. Questa si può all'accasione contraccambiare quando succeda al nemico, ossia all' altro esercito di doversi rendere nella medesima guisa. In somma si puonno fare moltissimi patti, che è inutile il dirli quì, mentre non sono di regola positiva del giuoco, ma sempre figlj della volontà de' Giuocatori.

Del cambio de' Prigionieri di Guerra.

Cap. XXVI.

Quella truppa che rimane prigioniera di Guerra nella resa di qualche fortificazione si cangia talora con altrettanta truppa nemica rimasta pure prigioniera o prima, o poi.

Succede alle volte che tanto da una parte che dall'altra si trovano i prigionieri uguali di numero, e di qualità, ed allora il cambio è semplice, e senza alterazione alcuna; ma quando sono disuguali, o in numero, o in qualità bisogna patteggiare,

e dar de' compensi che rendano uguale il detto cambio, che vuol farsi.

Di rado accade di far prigioniero il Generale; ma se mai rimanesse egli nelle mani del nemico, certo che allora il cambio di questi meriterebbe la restituzione di molti pezzi.

Ma tutto ciò è sempre in arbitrio de' Giuocatori.

Avvertimenti circa la Truppa.

Cap. XXVII.

Quantunque sia cosa vantaggiosa l'arrischiare la truppa per impadronirsi di qualche pezzo d' artiglieria, bisogna per altro aver riguardo di non mettersi in caso di restarne poi senza. Sarebbe allora un doppio svantaggio: primo, perchè la truppa serve in difesa delle proprie trincee, ed artiglieria; secondo, perchè serve d' offesa, e di mezzo per impadronirsi di quella del nemico.

Chi si trovasse nel caso di essere sprovisto di truppa potrà allora dimandare al nemico la restituzione de' prigionieri, se ve ne fossero, o con cedergli dell'artiglieria in cambio di quelli, se non si avesse della truppa prigioniera: e perciò è sempre

ben fatto di rendersi al nemico, o cedergli quella Piazza, che si vede in istato di non potergli resistere. Così la gente rimanendo piuttosto prigioniera, che massacrata nell' assalto, può sperarsi di ricuperarla, e di servirsene poi all'occorrenza.

Avvertimenti circa l' Artiglieria

Cap. XXVIII.

Abbiam veduto nell' antecedente Cap. quanto sia vantaggioso l' impadronirsi dell' artiglieria; ond' è necessario di ben guardarla, e di non arrischiare di perderne qualche pezzo se non se per grande necessità: poichè sarebbe una doppia perdita; primo perchè si resta minore di forza, secondo perchè servendo al nemico, vien' egli ad essere più forte.

Se si ha cura di conservare l' artiglieria serve poi questa sul fine del giuoco di una difesa mirabile per il Re. Si ritira questi in una casa-matta con tutta la sua artiglieria dinanzi in modo che batta per ogni parte, e proibisca l' accesso al nemico, che verosimilmente non può essere nemmen'egli assai forte dopo molte battaglie. Il Re non può essere allora ucciso dai colpi dell' artiglieria, e la sua non può essere danneggia-

ta da quella del nimico: onde abbisogna che vi sieno delle truppe dalla parte opposta, le quali possano prima impadronirsi dell'Artiglieria, o aprirsi il passaggio in mezzo a questa per poi prendere il Re, che non potrebbe allora più certamente sfuggire la schiavitù. Ma tutto questo è difficile a succedere quando il bravo Generale sappia regolarsi nella perdita delle truppe, e dell'Artiglieria. Cosí è bene nell'avvanzarsi verso qualche trincea di non portare se non se quella Artiglieria, che soltanto abbisogna per aprire la breccia, essendosi allora a portata di prenderne dal nemico; altronde non si ha più a far la fatica di trasportarla nel suo campo, ove potrebbe essere necessaria in caso che il nemico facesse qualche forte diversivo, come abbiam già detto in altro luogo.

Avvertimenti circa le Trincee

CAP. XXIX.

Abbiam già veduto che dodici sono le trincee, che ha ciascun Giuocatore, e che le tien riserbate fuori del tavoliere per servirsene all'occasione: ond'è necessario di non piantarle se non si è in istato di poterle difendere, o se non si ha preciso bi-

sogno di difendersi da qualche attacco improvviso, e che fosse cosa svantaggiosa il perdere la truppa piuttosto che quelle. Ma non solo si dee risparmiare le proprie trincee, ma anche quelle talora del nemico. Egli è naturale, che sarà sempre più a caro ad un Comandante di prendere una Piazza con darle il minor guasto possibilè se spera di poterne restar padrone, ed ivi poi fortificarsi. Piantate che sieno non si puonno più muovere, solamente rompere coi colpi d' artiglieria, o colla forza della truppa, restando queste inservibili.

Avvertimenti circa il Ponte.

CAP. XXX.

Alle volte è necessario di rompere quel Ponte che si è fatto per paura che se ne serva il nemico. In tal caso si fa come delle trincee seguendo la regola medesima, che si userebbe se fosse del nemico. Dodici sono gli spazj per fabbricarlo, e perduti che sieno non se può fabbricar altro. Onde fa di mestieri di averne gran cura.

Avvertimenti circa il modo di accamparsi.

Cap. XXXI.

Abbiamo già veduto che in questo giuoco è in arbitrio de'Giuocatori l'accamparsi, dentro però lo spazio della regola prescritta. Così l' esercito si può dividere per guarnire due o più luoghi trincerati, o per gire incontro al nemico, oppur farlo marciare quasi tutto per dar l' assalto alle altrui fortificazioni. Ma chi non volesse uscire dalla sua Piazza, e volesse aspettar l' assalto del nemico, si può in tal caso fortificare, e far dentro gli opportuni movimenti non tanto per difendersi, quanto anche per dar corso alle mosse del giuoco.

La più grande fortificazione che possa farsi è quella di trincerarsi uno spazio lontano dal fiume. Ma siccome non si può oltrepassare lo sesto spazio, così bisogna subito che l' esercito è postato, avanzare fin verso alla riva, ed ivi trincerarsi col metter tutta l' artiglieria in mezzo alle trincee: sei pezzi di queste bastano per tener tutto il lungo del fiume essendovi tramezzo altri sei pezzi d' artiglieria; onde gli altri sei pezzi di trincea, per meglio fortificarsi puonno servire a raddop-

piarne un'altra fila innanzi alla prima; formando così un doppio muro, il quale resisterà maggiormente alla forza del nemico, che durerà molta fatica ad espugnare una Piazza ben fortificata, e difesa anche da un fiume, che impedisce molto alla truppa nemica di agire con tutta la forza del suo movimento, e all' artiglieria di avvicinarsi per battere in breccia.

Avvertimenti intorno al Re.

Cap. XXXII.

Abbiam già detto che il Re in caso di estrema necessità deve ritirarsi in una casa-matta. Ma siccome il nemico potrebbe impadronirsi delle due case-matte, che si ritrovano nel di lui Campo, così per non rimaner esposto ai colpi dell' artiglieria può fuggirsene nell'altro Campo, e ritirarsi in una di quelle del nemico, quando non vi sia chi glielo impedisca. Se il Re si ritrovasse in un sito, ove non rimanesse offeso, e che volendo muoversi restasse ucciso, o prigioniero rimarrà il giuoco indeciso; non essendo egli obbligato di gettarsi volontariamente nelle di lui mani. Se rimane poi solo il Re, e ch' entri in una casa-matta non è obbligato più a muoversi

se non vi è altro sito libero che in quella. Se rimanesse il Re ed un altro pezzo qualunque non si è più in obbligo di muovere tre pezzi. L'impossibilità lo dice, senza avvertirlo, e tanto più se fosse solo nel Campo senza Soldati, e senza artiglieria.

Della Guerra indecisa.

Cap. XXXIII.

In due maniere può restar la Guerra indecisa. Primieramente quando il Re non ha libero che il posto ove si posa; secondo, quando il Re si ritira in una delle case-matte non rimanendovi dall' altra parte che il Re nemico, quantunque abbia questi dell'artiglieria per offendere. Poichè li due Re soli non puonno offendersi giammai quando uno di questi possa fermarsi in una delle case-matte coll'artiglieria dinanzi; e quando rimanesse egli solo, senza alcun pezzo d' artiglieria. Essendo in una casamatta farà una mossa fuori, e l'altra dentro, e non potendola più far di fuori, e rimanendo dentro difeso non sarà obbligato ad uscire, rimanendo in sicuro, e terminata la Guerra senza decisione alcuna.

Il Giuocatore dev'esser su questo punto molto accorto, e far in modo, che il Re

nemico possa muoversi ognora; e per vincere dee procurar che non abbia quegli alcun sito onde rifuggiarsi, ed allora o resta prigioniero se è preso dalle truppe, o morto se ferito da un colpo d'artiglieria.

In ciò somiglia il giuoco a quello degli Scacchi.

Della diminuzione del Giuoco.

Cap. XXXIV.

Chi non volesse far agire che una più piccola armata non si ha che a dividere li cinque reggimenti composti di quattro Soldati, con farli di due; così li cannoni invece di quattro due soltanto, un mortajo a bomba, sei trincee, e sei spazj per la fabbricazione del ponte, osservando sempre le medesime regole del giuoco. Chi volesse fare una guerra senza artiglieria, si può ancora, come anche senza trincee, e senza ponte, ma non sarebbe il giuoco tanto vario e di tanto impegno quanto lo è con tutti li pezzi diversi, de' quali si può far uso.

Delle Convenzioni.

Cap. XXXV.

Non v'è giuoco al mondo in cui non si possano fare delle variazioni dai Giuocatori, e de' patti che rompano sempre le regole generali delle medesime. Sono questi in arbitrio solo di chi regola il giuoco, e fatta che sia una convenzione prima di giuocare debbe sempre osservarsi da ambe le parti. Per esempio se un bravo Giuocatore si trovasse a giuocare con un altro inferiore nella esperienza, e nella bravura può certamente il primo accordare un vantaggio al secondo per formare una perfetta uguaglianza nella battaglia, e far che risulti maggiormente la bravura di chi si trova più intelligente, e più esperto nel giuoco. Si dee perciò dal primo maneggiare un' armata minore di quella del secondo, e quì vi hanno luogo allora quelle convenzioni, che sembreranno equilibrare il giuoco medesimo, che affatto dipende dall'ingegno, e non dalla sorte.

Quanto sono più stimabili i Russi per essere stati più volte vittoriosi de'Musulmani con assai minor numero di truppe!

Dei trattati di Pace.

Cap. XXXVI.

Le Guerre sogliono durare alle volte degli anni, ed alle volte una sola battaglia, un accidente le fa finire in pochissimi giorni; ed alle volte un piccolo esercito ne vince un più numeroso. Sedici anni ha durato la Guerra di Troja; tutte le Guerre puniche non hanno avuto la medesima durata; Cortes con un pugno di gente ha conquistato una parte del nuovo Mondo; ad Alessandro il Grande bastava il suo nome per far che i popoli si dassero a lui per vinti; Belgrado fu preso nel termine di pochi mesi dall' immortal Laudon con quella gente medesima, che non avea potuto prima impadronirsene nello spazio di ben più d' un anno; e per ultimo una battaglia Navale tra i Russi, e gli Svezzesi ha fatto conchiudere tra questi due una pace con tanto vantaggio da una parte, ed onore dall' altra. Così può succedere in questo giuoco, che altro non è che una imitazione, per quanto è possibile delle nostre Guerre. La durata del giuoco dipende sempre dalla bravura, e dalla ugualianza de' Giuocatori. Ma siccome alle volte può succedere, come accade tra le

Nazioni guerreggianti, che stanchi li Giuocatori dalle molte battaglie, e disfatte vogliano far la pace senza esporsi al rischio di veder decisa la guerra coll'onor della vittoria all' uno de' due; così vengono restituiti tutti li pezzi del giuoco a cadaun Giuocatore, colla differenza per altro che quegli che resta al disotto deve accordar qualche vantaggio all'altro che rimane superiore di forze in caso che si voglia in altro tempo ricominciar la Guerra. Per esempio si può accordare al nemico una Piazza, un Forte nel Campo di quà o di là dal fiume. Senza questa cessione, si sa che li due eserciti non puonno accamparsi che dentro lo sesto spazio, incominciando dalla testa del Campo. Così li medesimi Giuocatori rompendo la pace, e volendo battersi nuovamente, sarà permesso a colui che avrà avuto in cessione nella pace fatta antecedentemente quella Piazza, o Piazze della grandezza di quegli spazj prescritti nei trattati di trincerarvisi, e di fortificarvisi a piacere, principiando a postare li suoi pezzi secondo però sempre le regole già dette altrove nella postazione dell' esercito; ed il nemico non potrà passare lo spazio prescritto quando non fosse stato accordato a lui pure qualche posto avanzato.

Tutto ciò è sempre in arbitrio de'Giuocatori per non averne a parlar più a lungo.

Conclusione.

Cap. XXXVII.

Tutti gli Autori che trattano del Giuoco degli Scacchi ci danno unitamente alle regole de' semplici movimenti una idea delle varie combinazioni, che si veggono seguire nei diversi attacchi, ch' eglino minutamente ci descrivono, coll' additare precisamente le mosse che debbono farsi tanto da una parte che dall' altra. Io invece non ho fatto che indicare generalmente quei combattimenti, che si puonno figurare in questo giuoco, il modo di offendere, e difendersi di ciaschedun pezzo, e tutto ciò che di più rimarchevole si costuma nelle guerre presenti; collo scioglimento ancora di varie difficoltà, ed una breve nozione di varj modi di accamparsi, di dare gli assalti, e di resistere ai medesimi. Se avessi voluto entrare in un dettaglio minuto di ciò che può farsi coll' insegnare ai due Giuocatori le mosse di una qualche battaglia non avrei fatto che una fatica inutile annojando chi legge con un grosso volume.

Un Generale, un Ufficiale, un Soldato,

e chiunque infine sia pratico del giuoco degli Scacchi non ha bisogno di una tal materiale descrizione.

Quando si sa la forza de' pezzi, la maniera delle varie posizioni, e quelle regole generali, che tendono all' armonía, ed al buon esito del giuoco spetta ai soli Giuocatori di usare di tutta la forza del loro ingegno in ritrovare e porre in esecuzione ogni scaltrezza, e raggiro per riportare una compiuta vittoria sull'armata del nemico.

Essendo questo un giuoco in cui puonno succedere tanti casi ne' diversi combattimenti, che si fingono dai Giuocatori, potriano insorgere delle difficoltà non previste nella invenzione del medesimo, delle quali io non ne avessi fatto parola; in tal caso si dovrà sempre attenere a ciò che sarà più verosimile, e somigliante alle nostre battaglie, e confacentesi coll' insieme del giuoco, e delle regole particolari di ciaschedun pezzo, senza che nulla si opponga al buon esito dello stesso Giuoco della Guerra.

Qualunque esperto Giuocatore potrà aggiungere, e togliere ciò che meglio stimerà opportuno.

Nessuna Invenzione è stata portata di slancio alla sua perfezione; ma facilmente però le si puonno fare quelle variazioni, che coll' esperienza, e col tempo trovansi necessarie.

INDICE

DEL GIUOCO DELLA GUERRA.

D'Oria DD, e D...

Il Dilet.te Pietro Remondini all' Intel.te e Nobiliss.mo Cav.re Brancaleone D'Oria DD, e D...